



ALA
SOPRANOS PIZZA
PERIODE 3

CONTENTS

Inleiding	3
Sprint 1	3
Sprint 2	3
Sprint 3	3
Sprint 4	4
Beroepscontext	5
Gespreksverslag:	6
Sprint 1 – Ontwikkeltraject	7
Sprint 2 – Realiseren van de applicatie Part 1	8
SPRINT 3 - Realiseren van de applicatie Part 2	8
SPRINT 4 - testen	8

INLEIDING

In alle lessen deze periode werken jullie aan de ALA-opdrachten. We gaan werken in sprints van twee weken. Voor elke sprint is een assignment in Teams aangemaakt met een deadline. Bij de eindbeoordeling wordt gekeken of de opdrachten op tijd zijn ingeleverd.

Het is vanaf deze ALA ook de bedoeling dat de studenten **zelf initiatief** nemen om aan de docent feedback te vragen. Dit is handig om aan het einde van een sprint te doen, want dan kan de betreffende docent kijken of het goed is.

Sprint 1

Deadline: Vrijdag 18 februari 17:00 uur

Uitleg: In de vorige ALA hadden jullie 4 weken de tijd om alle ontwerp/ ontwikkel documenten te realiseren. Dit is echter niet snel genoeg binnen een bedrijf. Het is nu de bedoeling dat je **een website ontwerpt binnen 1 sprint**.

Deliverables:

- 1.1 - Programma van Eisen (Nieuw)
- 1.2 - Projectplan
- 1.3 - Functioneel ontwerp
- 1.4 - Technisch ontwerp (**ERD**) (Nieuw)
- 1.5 - Configuratie overzicht

Sprint 2

Deadline: Vrijdag 11 Maart 17:00 uur

Uitleg: Voor deze sprint is het van belang dat je de **omgeving opstelt**, een **connectie maakt naar je database** en **alle visuele klaar** hebt. Maak de structuur zo, dat je straks makkelijk de PHP-structuur erin kan zetten.

Wat moet af:

- 2.1 - XAMPP Installatie
- 2.2 - Connectie met de database (Nieuw)
- 2.3 - Wireframes zijn nagemaakt
- 2.4 - Presenteer en inspireer (Nieuw)

SPRINT 3

Deadline: Vrijdag 25 Maart 17:00 uur

Uitleg: Het is natuurlijk mooi dat de wireframes zijn nagemaakt, maar het moet ook dynamisch kunnen werken. Voor deze sprint is het daarom van belang dat je het functioneel maakt. Zorg dat de **pizza's worden uitgeladen** uit je database (naam/ image/ prijs/ size / etc) en weergegeven worden binnen de structuur die in Sprint 2 is gemaakt. De producten moeten **toegevoegd worden aan een winkelwagen** en deze moet op meerdere pagina's werken (cookies).

Wat moet af:

- 3.1 - Uitlezen van producten uit de database (Nieuw)
- 3.2 - Gebruiker kan de ingeladen producten toevoegen aan de winkelwagen (Nieuw)
- 3.3 - Aantallen kunnen worden aangepast in de winkelwagen en de klant berekent het door (Nieuw)
- 3.4 - Via webformulier kun je een pizza toevoegen, bewerken en verwijderen uit/in de database (Nieuw)

SPRINT 4

Deadline: Vrijdag 8 april 17:00 uur

Uitleg: Als developer ben je snel geneigd om te denken dat het wel goed zit als het 1x heeft gewerkt. Dit is echter vaak niet het geval. Want wat als je eerst op iets anders klikt; werkt het daarna nog wel? Om hierachter te komen moet je een testplan opstellen en deze na gaan lopen om te kijken of de functionaliteiten op elke scenario blijft werken.

Deliverables:

- 4.1 - Testplan
- 4.2 - Test Scenario's
- 4.3 - Test log
- 4.4 - Video van het eindproduct naar de klant

BEROEPSCONTEXT

Jij bent onlangs gestart als applicatieontwikkelaar bij Appro+, een bedrijf voor applicatie- en mediaontwikkeling.

Appro+ is benaderd door de heer Corleone, hoofd automatisering van de pizzaketten: "Sopranos Pizza". Sopranos Pizza is flink aan het uitbreiden in diverse steden worden nieuwe vestigingen geopend. En door de groei is er behoefte ontstaan aan een website voor online bestellingen. Zo kan de klant nog beter worden bediend.

De heer Corleone is op zoek gegaan naar geschikte uitvoerders voor het maken en onderhouden van een website voor online bestellingen en kwam zo bij Appro+ terecht.

Jouw collega's van de afdeling verkoop hebben de opdracht binnengehaald en inmiddels is het eerste gesprek gevoerd. Jij wordt nu gevraagd om op basis van het gespreksverslag de informatiebehoefte vast te stellen om vervolgens het functioneel en technisch ontwerp op te stellen. Na goedkeuring van dhr. Corleone van de jouw ontwerp mag je de webapplicatie realiseren. De applicatie moet uiteraard daarna in een live omgeving worden opgeleverd.

GESPREKSVERSLAG:

De website van Sopranos pizza moet aan de volgende voorwaarden voldoen:

1. Sopranos Pizza heeft geen duidelijke huisstijl en laat zich graag adviseren. Ter inspiratie kijk naar de volgende websites.
<https://rotterdam.sugo.nl/>
<https://bestellen.dominos.nl/estore/nl/ProductMenu>
2. Welkomspagina voorzien van pizza's.
3. Menukaart-pagina bestaand uit minimaal 4 soorten pizza's.
 - Tonno
 - Vegetariano
 - Quattro formaggio
 - Sopranos Deluxe
4. De klant moet kunnen kiezen uit: medium pizza (25 cm), large pizza (35 cm) of calzone (opgevouwen pizza). Deze producten moeten worden uitgelezen uit een database tabel.
5. Online-bestelling worden verwerkt middels een webformulier. Nadat de klant het formulier heeft ingevuld moeten de volgende acties aan de orde komen:
 - Prijs berekenen
 - Korting berekenen (2-de en daarop volgende pizza's zijn 50% afgeprijsd).
 - Klant ziet een bevestiging dat de bestelling is gelukt en ziet hierop minimaal ingevulde formulier gegevens, de bestelling en de berekende bedragen.

Deadline: Vrijdag 18 februari 17:00 uur

Met deze eerste opdracht oefenen we voor het eerste kerntaak examen **B1k1**.

Voor we beginnen met programmeren, moet er eerst documentatie gemaakt worden. Dit is belangrijk omdat je later in je beroep ook documenten moet maken. Gebruik een map waarin je alle documenten bewaart.

Gebruik voor onderstaande opdrachten de sjablonen die te vinden zijn op onze [[Sharepoint](#)]

- 1.1 Programma van Eisen
- 1.2 Projectplan
- 1.3 Technisch ontwerp
- 1.4 Functioneel ontwerp
- 1.5 Configuratie overzicht

1.1 Programma van Eisen

Je maakt de wensen inzichtelijk en legt dit vast in het Programma van Eisen.

Tip: Lees nogmaals het gesprekverslag.

1.2 Projectplan

Je maakt een planning van de uit te voeren, neemt daar alle werkzaamheden die je doet in op.

Tip: Vergeet uitwerken van documentatie en het inrichten van je ontwikkelomgeving niet op te nemen in je projectplan.

1.3 Functioneel ontwerp

Je maakt een FO. Richt je met dit document tot de klant, dit document geeft inzicht in hoe de website functioneel werkt, de usability dus.

Tip: geef een advies over hoe de website eruit komt te zien, dus voor welke vormgeving stijl kies je. Werk use cases uit, maak een layout en een navigatiestructuur.

1.4 Technisch ontwerp

Maak een TO. Met dit document richt je, je tot de developer of programmeur. Dit is dus een briefing zoals je hem zelf het liefst ontvangt. Wat moet je allemaal weten of heb je nodig om deze applicatie te ontwikkelen. Denk hierbij aan het inrichten van een database en in welke programmeertaal je gaat programmeren.

Tip: Hoe werkt de website aan de achterkant? Verduidelijk dit met een ERD en Data Dictionary.

1.5 Configuratie overzicht

Wat heb je nodig om aan de slag te gaan.

Tip: Benoem welke hardware je nodig hebt kijk anders eens op [tweakers.net](#). Omschrijf welke programma's je gaat gebruiken, let hierbij ook op versienummers.

SPRINT 2 – REALISEREN VAN DE APPLICATIE PART 1

Deadline: Vrijdag 11 Maart 17:00 uur

Yes het is tijd om te programmeren!

Uitleg: Voor deze sprint is het van belang dat je de omgeving opstelt, een connectie maakt naar je database en alle visuele al klaar hebt. Maak de structuur zo, dat je straks makkelijk de PHP-structuur erin kan zetten.

Wat moet af:

- 2.1 - XAMPP Installatie
- 2.2 - Connectie met de database (Nieuw)
- 2.3 – Wireframes zijn nagemaakt
- 2.4 – Presenteer en inspireer (Nieuw)

Presentatie: Presenteer de website op 10 Maart voor de klas en inspireer de andere studenten met jouw pizzeria!

SPRINT 3 - REALISEREN VAN DE APPLICATIE PART 2

Deadline: Vrijdag 25 Maart 17:00 uur

Uitleg: Het is natuurlijk mooi dat de wireframes zijn nagemaakt, maar het moet ook dynamisch kunnen werken. Voor deze sprint is het daarom van belang dat je het functioneel maakt. Zorg dat de pizza's worden uitgeladen uit je database (naam/ image/ prijs/ size / etc) en weergegeven worden binnen de structuur die in Sprint 2 is gemaakt. De producten moeten toegevoegd worden aan een winkelwagen en deze moet op meerdere pagina's werken (cookies).

Wat moet af:

- 3.1 – Uitlezen van producten uit de database (Nieuw)
- 3.2 – Gebruiker kan de ingeladen producten toevoegen aan de winkelwagen (Nieuw)
- 3.3 – Aantallen kunnen worden aangepast in de winkelwagen en de klant berekent het door (Nieuw)
- 3.4 – Via webformulier kun je een pizza toevoegen, bewerken en verwijderen uit/in de database (Nieuw)

SPRINT 4 - TESTEN

Deadline: Vrijdag 8 april 17:00 uur

Nu je applicatie helemaal werkt, ga je een testplan maken. Gebruik hier het document Testrapport voor. Deze kun je vinden op de [[Sharepoint](#)]. In dit testplan neem je alle wensen en functionaliteiten op van de applicatie, zoals die zijn vastgesteld in je Functioneel en Technisch ontwerp. Vervolgens ga je deze functionaliteiten toetsen. Let op, het testplan bestaat uit drie gedeeltes: Testplan, Test scenario's en Test log.

Maak een video opname en demonstreer nu de werking van je applicatie. Presenteerde verschillende functionaliteiten zoals je die hebt omschreven in het FO.

Deliverables:

- 4.1 - Testplan
- 4.2 – Test Scenario's
- 4.3 – Test log
- 4.4 – Video van het eindproduct naar de klant

ROOSTER

L&B 8:30 AM - 10:00 AM GVPC235GSHAF GO1E-SWD1	Grafivorm3 8:30 AM - 10:00 AM GVPC254DSTRA GO1E-SWD2	K1067 KD Smart Technology 8:30 AM - 10:00 AM GVPC250 PEHJL GO1E-SWD2 GVPC235 ABREU GO1E-SWD1		ALA WebApp 8:30 AM - 10:00 AM GVPC235ZBAKK GO1E-SWD1	Realisatie3 8:30 AM - 10:00 AM GVPC235BHOKK GO1E-SWD2	ALA WebApp 8:30 AM - 10:00 AM GVPC235ZBAKK GO1E-SWD1	Ontwerp3 8:30 AM - 10:00 AM GVPC254EVALL GO1E-SWD2	Realisatie3 8:30 AM - 10:00 AM GVPC235BHOKK GO1E-SWD1	Begeleiding 8:30 AM - 10:00 AM GVPC254DASHW GO1E-SWD2
K1067 KD Smart Technology 10:30 AM - 12:00 PM GVPC235 PEHJL GO1E-SWD2 GVPC235 ABREU GO1E-SWD1		Ontwerp3 10:30 AM - 12:00 PM GVPC235EVALL GO1E-SWD1	ALA WebApp 10:30 AM - 12:00 PM GVPC254ABREU GO1E-SWD2	Grafivorm3 10:30 AM - 12:00 PM GVPC235DSTRA GO1E-SWD1	Ontwerp3 10:30 AM - 12:00 PM GVPC252EVALL GO1E-SWD2	Ontwerp3 10:30 AM - 12:00 PM GVPC235EVALL GO1E-SWD1	ALA WebApp 10:30 AM - 12:00 PM GVPC235ZBAKK GO1E-SWD2	Engels 10:30 AM - 12:00 PM GVPC235DASHW GO1E-SWD1	Realisatie3 10:30 AM - 12:00 PM GVPC235BHOKK GO1E-SWD2
Rekenen 12:30 PM - 2:00 PM GVPC235ASAGA GO1E-SWD1	L&B 12:30 PM - 2:00 PM GVPC254GSHAF GO1E-SWD2	ALA WebApp 12:30 PM - 2:00 PM GVPC254ABREU GO1E-SWD2	Grafivorm3 12:30 PM - 1:30 PM GVPC235DSTRA GO1E-SWD1	ALA WebApp 12:30 PM - 2:00 PM GVPC235ZBAKK GO1E-SWD1	Nederlands 12:30 PM - 2:00 PM GVPC235CSAMO GO1E-SWD2	Realisatie3 12:30 PM - 2:00 PM GVPC235BHOKK GO1E-SWD1	ALA WebApp 12:30 PM - 2:00 PM GVPC254ZBAKK GO1E-SWD2	Begeleiding 12:30 PM - 2:00 PM GVPC235CSAMO GO1E-SWD1	Engels 12:30 PM - 2:00 PM GVPC235DASHW GO1E-SWD2
Nederlands 2:30 PM - 4:00 PM GVPC235CSAMO GO1E-SWD1	Programmeerv 2:30 PM - 3:30 PM GVPC254BHOKK GO1E-SWD2			Programmeerv 2:30 PM - 3:30 PM GVPC235BHOKK GO1E-SWD1	Grafivorm3 2:30 PM - 3:30 PM GVPC252DSTRA GO1E-SWD2	ALA WebApp 2:30 PM - 4:00 PM GVPC235ZBAKK GO1E-SWD1	Programmeerv 2:30 PM - 3:30 PM GVPC235BHOKK GO1E-SWD2	Rekenen 2:30 PM - 4:00 PM GVPC250ASAGA GO1E-SWD2	Programmeerv 2:30 PM - 3:30 PM GVPC235BHOKK GO1E-SWD1

Docenten dit blok:

Arnoud (2 ALA lessen) - Dinsdag

Zico (6 ALA lessen) - Woensdag & Donderdag